

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sirkumsisi, sunat atau khitan adalah proses memotong atau menghilangkan kulit penutup depan dari penis. Kata sirkumsisi berasal dari bahasa Latin *circum* berarti "memutar" dan *caedere* berarti "memotong" (WIKIPEDIA.org, 2019). Sirkumsisi atau khitan merupakan tindakan pembedahan dengan cara pemotongan seluruh atau sebagian prepusium penis yang bertujuan untuk menjaga kebersihan area vital agar tidak mudah terkena infeksi (Pamuaja, 2021).

World Health Organization atau WHO merekomendasikan bagi setiap pria di seluruh dunia untuk dilakukan sirkumsisi, diketahui sebanyak satu pertiganya telah sirkumsisi dan 70% diantaranya adalah muslim. Sekitar 25-33 % dari total populasi laki-laki di dunia disunat. Di Amerika Serikat rata-rata satu juta bayi laki-laki yang baru lahir disunat setiap tahunnya. Tingkat sunat di AS setinggi 70 %, sementara di Inggris itu adalah 6 %. Di Nigeria, tingkat sunat diperkirakan 87 %. Secara medis tidak ada batasan umur untuk melakukan sirkumsisi (Wikipedia.org. 2020).

Insiden di Indonesia terdapat anak laki-laki yang melakukan sirkumsisi adalah 85% atau sekitar 8,7 juta pertahun (Rahayuningrum, 2020). Angka sirkumsisi akan meningkat dengan laju pertumbuhan penduduk. Sebagai gambaran dalam peningkatan pertumbuhan penduduk di Jawa Timur dari 39.802.657 di tahun 2016 berturut-turut yang jumlahnya 40.069.573 tahun 2017 dan 40.479.008 ditahun 2018 artinya ada peningkatan tajam dari 200.000 sampai dengan 400.000 di tahun 2018

menurut infografis data penduduk dan tingkat kepadatan penduduk (Kemendagri RI, 2020)

Sirkumsisi juga tuntutan syariat Islam yang istimewa untuk laki-laki. Dalam Al- Quran di surat An Nahl “Kemudian Kami wahyukan kepadamu (Muhammad) ikutilah agama (termasuk sirkumsisi didalamnya) Ibrahim seorang yang hanif, dan bukanlah dia termasuk orang-orang yang musyrik.”(QS. An Nahl: 123). Masyarakat Indonesia mayoritas adalah beragama Islam dan perihal tradisi sirkumsisi anak laki-laki yang telah menginjak usia akhil baligh atau bermimpi basah diharuskan segera bersirkumsisi.

Sirkumsisi banyak dilaksanakan pada saat anak masuk di usia sekolah yaitu pada rentang usia SD hingga SMP dan pada setiap daerah juga terdapat perbedaan usia melakukan sirkumsisi. Anak suku Jawa disirkumsisi usia 5-10 tahun, sedangkan suku Sunda usia 3-7 tahun (Adika, 2013). Sebagai contoh karakteristik tingkat pendidikan pasien kontrol sirkumsisi di salah satu Pondok Sirkumsisi yang berlokasi di Wonosidi Lor Wates Yogyakarta pada bulan Desember 2013 - Januari 2014 yakni tingkat SD sebanyak 8 anak dan SMP sebanyak 2 anak dan peserta sebanyak 78 anak dengan rentang usia 6 -12 tahun pada sirkumsisi masal yang dilakukan Puskesmas Maesan di desa Gambangan Kabupaten Bondowoso tahun 2024 (Purnomo, 2024)

Respon anak dalam menghadapi tindakan sirkumsisi beragam, baik yang senang gembira dan tak sedikit juga yang bersedih bahkan sampai menangis histeris. cemas, gelisah dan rasa takut adalah faktor dari munculnya respon pada anak dalam menghadapi pelaksanaan sirkumsisi. Perasaan cemas atau gelisah tersebut akibat dari sensasi khayalan yang muncul sebelum pelaksanaan sirkumsisi atau pre sirkumsisi (Prasetyono, 2019). Kecemasan adalah salah satu hal yang akan dihadapi anak

sebelum melakukan sirkumsisi, penyebab dari kecemasan yaitu berupa rasa nyeri dan takut saat proses sirkumsisi. Pada umumnya orang tua dan tenaga medis beranggapan kecemasan anak remeh tetapi pada kenyataannya jika hal ini di biarkan akan sangat berdampak fatal bagi status mental anak, sehingga hal tersebut tentu akan mengganggu proses sirkumsisi (Pamuja, 2021).

Hasil penelitian Reski (2021) di Rumah Sunat Jogja RH Medika Kalasan menunjukkan kecemasan anak sebelum dilakukan sirkumsisi sebagian besar dikategorikan cemas sedang berjumlah 23 anak (76.7 %). Hasil penelitian Purnomo (2024) yang dilakukan dipondok sirkumsisi Al-Karomah Wonosobo didapatkan hasil kecemasan anak pre sirkumsisi sebagai berikut: tidak cemas 11 responden (44.0%), cemas ringan 11 responden (44.0%), cemas sedang 3 responden (12.0%). Penelitian di Pondok sirkumsisi R.I Snata Wonosidi Lor Wates frekuensi pada pasien pre operasi sirkumsisi kategori cemas ringan 8 anak (80%), cemas sedang 2 anak (20%). (Nur Khasanah, 2020).

Rasa cemas, kuatir dan takut harus diatasi dengan terapi nonfarmakologi diantaranya terapi relaksasi (deep breathing), humor, terapi spiritual, aroma terapi dan disteraksi (video game). Teknk pengalihan pusat perhatian anak (terapi distraksi) salah satunya adalah dengan bermain video game. Terapi video game merupakan salah satu contoh terapi yang dapat membantu mengurangi kecemasan pada anak yang akan melakukan sirkumsisi. Terapi ini dilakukan dengan cara memberikan kebebasan pada anak untuk menonton dan bermain video game melalui smart phone android selama 10 menit sebelum sirkumsisi. Hal ini bertujuan agar fokus dan pikiran anak yang awalnya pada tindakan sirkumsisi berubah pada video game. Sehingga akan tercipta rasa aman dan nyaman yang dapat membantu kelancaran pada proses sirkumsisi.

Pada saat kondisi yang tidak nyaman atau cemas, hormon endorfin diproduksi dihipotalamus, dan berefek membuat rileks otot, peningkatan system kekebalan tubuh dan peningkatan kadar oksigen dalam darah. Ketika anak bermain kondisi senang, hormon yang dibentuk adalah dopamine, serotonin dan oksitosin. Dopamin dapat meningkatkan perasaan nyaman dan menyenangkan. serotonin dan oksitosin mampu mengatur suasana hati menjadi lebih relaks. (Reski, 2021).

Terdapat opini pro dan kontra pada masyarakat tentang video game. Salah satu sisi negatif dari video game yaitu siswa menjadi tidak fokus untuk bersekolah dan lebih berfokus untuk menonton video game, bahkan apabila kegiatan menonton video gaming ini tidak dibatasi anak akan lalai terhadap kewajibannya seperti membaca dan belajar. Tetapi disisi lain video game memiliki sisi positif yaitu dapat menjadi media hiburan bagi siswa. Menurut penelitian yang telah dilakukan, video game dapat menjadi alat alternatif untuk mengurangi tingkat kecemasan akademik maupun kecemasan anak yang akan melakukan anestesi atau pemasangan infus pada anak (Refina, 2019).

Distraksi bermain video game atau gambar bergerak disertai suara adalah salah satu hal yang disukai oleh anak usia sekolah dan salah satu teknik distraksi yang baik karena dekat, mudah ditemui dan dipahami dalam kehidupan sehari-hari anak sekolah. Disamping itu dengan bermain video game menjadikan anak merasa nyaman, gembira saling berinteraksi dengan lawan main dan juga menjadikan tantangan bagi anak. Penggunaan teknik distraksi dalam intervensi keperawatan, yaitu untuk mengalihkan atau menjauhkan perhatian pasien terhadap sesuatu yang sedang dihadapi, misalnya cemas. Sedangkan manfaat dari teknik ini agar seseorang

yang menerima merasa lebih nyaman, santai, dan merasa berada pada posisi yang menyenangkan (Widyastuti, 2020).

Studi awal di Klinik Annisna Medika Bandungan Kabupaten Semarang rata-rata jumlah pasien khitan 30 anak per bulan. Hasil wawancara terhadap 5 anak pre sirkumsisi semua mengatakan takut terhadap suntik dan saat di sirkumsisi dengan berbagai tingkat kecemasan. Kebanyakan anak-anak yang datang sebelum sirkumsisi terlihat cemas, sering ke kamar mandi (BAK) tidak tenang dan selalu menanyakan sakit apa tidak saat prosesnya. menurut laporan pemilik klinik khitan ada 2 anak dalam 1 tahun ini yang tidak jadi dikhitan karena takut dan cemas yang berlebih. Untuk mengatasi kecemasan yang dilakukan selama ini hanya menjelaskan kepada anak dan keluarga tentang proses sirkumsisi dan suruh tarik nafas panjang saat proses sirkumsisi. Berdasarkan hal tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian tentang pengaruh terapi video game terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi di Klinik Annisna Medika Bandungan Kabupaten Semarang.

B. Rumusan Masalah

Hasil wawancara terhadap 5 anak pre sirkumsisi semua mengatakan takut terhadap suntik dan saat di sirkumsisi dengan berbagai tingkat kecemasan, respon anak saat mau dilakukan sirkumsisi berulang kali ke kamar mandi (BAK) selalu bertanya sakit tidaknya saat proses sirkumsisi bahkan menurut data laporan juga di temukan 2 anak yang batal atau tidak mau dikhitan karena takut yang berlebih. Ketakutan dan kecemasan anak jika tidak diatasi tentunya akan mengganggu proses khitan. Salah satu terapi nonfarmakologi untuk mengurangi Tingkat kecemasan adalah bermain video game, hal ini bertujuan agar fokus dan pikiran anak yang awalnya pada tindakan sirkumsisi berubah pada video game. Sehingga akan tercipta rasa aman dan nyaman yang dapat membantu kelancaran pada proses sirkumsisi. Berdasarkan hal tersebut tersebut peneliti

merumuskan masalah “ Apakah ada perbedaan tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi sebelum dan setelah terapi bermain video game di Klinik Annisna Medika Bandungan Kabupaten Semarang ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk menganalisis perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi bermain video game anak pre sirkumsisi.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik usia anak presirkumsisi.
- b. Untuk mengetahui tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi sebelum diberikan terapi video game.
- c. Untuk mengetahui tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi setelah diberikan terapi video game.
- d. Untuk menganalisis perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi video game anak pre sirkumsisi.

D. Manfaat Penelitian.

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini menjadikan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis tentang manfaat terapi video game dalam menurunkan Tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi.

2. Bagi Pasien dan Keluarga

Penelitian dilakukan sebagai sarana informasi dan pengetahuan kepada keluarga tentang bagaimana mengurangi kecemasan pasien anak pre sirkumsisi

sehingga anak-anak lebih mantap dan tidak takut lagi dalam menjalani proses sirkumsisi.

3. Bagi Institusi

Sebagai sarana menerapkan pendidikan yang didapat selama perkuliahan dan informasi pada kalangan institusi, serta hasil penelitian bisa dijadikan sebagai salah satu rujukan peneliti selanjutnya yang ada di perpustakaan institusi pendidikan.

4. Bagi Masyarakat

Penelitian dilakukan sebagai sarana informasi dan pengetahuan kepada masyarakat tentang bagaimana pengaruh game audio visual terhadap kecemasan pasien anak pre sirkumsisi.